



PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Masykur Hidayatulloh¹, Masruroh², Dhiah Fitrayati³

¹Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

^{2,3}SMA Negeri 1 Cerme, Indonesia

masykurhidayatulloh5@gmail.com

Abstract

A unique characteristic of the learning model, project-based learning involves the design and implementation of projects to produce a product. This learning model provides direct advanced insights to students through project-based exercises that lead to product creation. Based on the results of project-based learning models with a contextual approach, 35 students from grade X of SMA Negeri 1 Cerme participated in this study to assess their level of learning creativity. Collaborative Classroom Action Research (CCAR) was used in this study, consisting of pre-cycle, cycle I, and cycle II. Each of the two research process cycles had three stages: planning, research implementation, observation, and reflection. Research data was collected through observation using instruments. Comparative descriptive statistical analysis was the data analysis method used to compare the level of learning creativity. The results showed a significant improvement in student learning creativity in management subject matter using a project-based learning model with a contextual approach. The learning creativity of grade X students at SMA Negeri 1 Cerme increased when the project-based learning model with a contextual approach was applied, supported by the fact that student learning creativity increased significantly from cycle 1 to cycle 2

Keywords: Creativity, Project Based Learning, Contextual Approach.

Abstrak

Model pembelajaran dengan karakteristik unik, pembelajaran berbasis proyek melibatkan perancangan dan pelaksanaan proyek untuk menghasilkan suatu produk. Model pembelajaran ini memberikan wawasan maju langsung ke siswa melalui latihan proyek-produksi yang mengarah pada pembuatan produk. Berdasarkan hasil model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual, 35 siswa kelas X SMA Negeri 1 Cerme mengikuti penelitian ini untuk mengetahui tingkat kreativitas belajarnya. Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Masing-masing dari dua siklus proses penelitian memiliki tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen. Analisis statistik deskriptif komparatif merupakan metode analisis data yang digunakan untuk membandingkan tingkat kreativitas belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran materi manajemen dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual. Kreativitas belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Cerme meningkat apabila diterapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual didukung hasil bahwa kreativitas belajar siswa meningkat secara signifikan dari siklus 1 ke siklus 2.

Kata Kunci: Kreativitas, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pendekatan Kontekstual.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, bagi siswa di sekolah dan mahasiswa pada perguruan tinggi yang bertujuan untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan (N. E. Sari et al., 2023). Strategi guru dalam mengajar akan berpengaruh pada kualitas pendidikan (Mutammimah et al., 2023).

Pembelajaran pada abad ke-21 mengarah pada membiasakan siswa untuk memiliki beberapa keterampilan (Handajani et al., 2018). Keterampilan yang dikembangkan dalam abad ke-21 diantaranya pemecahan masalah dan berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi, inovasi dan kreativitas (Rusadi et al., 2019). Pada proses pembelajaran, kreativitas siswa menjadi aspek yang penting untuk dikembangkan (Alzoubi et al., 2016). Memecahkan masalah dengan cara yang inovatif merupakan keterampilan siswa yang disebut dengan kreativitas (Astuti & Aziz, 2019).

Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa, yakni kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian, kerincian, dan evaluasi (Ulinuha et al., n.d.). Untuk mendukung perkembangan kreativitas siswa, guru harus mengusahakan sebuah cara atau model

dalam pembelajaran agar dapat menimbulkan jiwa kreativitas pada siswa (Widiastuti et al., n.d.). Kelancaran berpikir adalah siswa mampu mengkritisi, keluwesan berpikir adalah siswa mampu memecahkan masalah dengan banyak cara, keaslian adalah siswa mampu berpikir inovatif secara mandiri, kerincian adalah siswa mampu memperinci bagian kecil dalam suatu situasi, gagasan, atau objek, evaluasi adalah kemampuan siswa dalam memutuskan saat situasi terbuka (Agustiana et al., 2020). Guru sebaiknya menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai pedoman saat membuat kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran harus dirancang oleh guru untuk melibatkan siswa dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka. Model pembelajaran dengan karakteristik unik, pembelajaran berbasis proyek melibatkan perancangan dan pelaksanaan proyek untuk menghasilkan suatu produk. Model pembelajaran ini memberikan wawasan maju langsung ke siswa melalui latihan proyek-produksi yang mengarah pada pembuatan produk. Dalam pembelajaran berbasis proyek siswa diharapkan dapat menggunakan seluruh kemampuannya yang sebenarnya dalam menangani masalah. Ada kegiatan seperti merancang dan membuat proyek yang akan membantu setiap siswa mencapai potensi penuh mereka.

Salah satu kapasitas yang harus dimunculkan adalah kapasitas siswa menunjukkan penalaran inventif. Inovasi sebagai kapasitas penting oleh siswa dalam menangani masalah dan mendapatkan ide lain. Kapasitas siswa untuk menemukan sesuatu yang baru melalui kegiatan belajar mereka adalah kreativitas. Kemampuan untuk berpikir dengan cara baru atau kemampuan untuk menghasilkan banyak solusi untuk suatu masalah adalah contoh kreativitas. Kapasitas seorang siswa untuk menghasilkan berbagai ide melalui proses berpikir yang luas dan bervariasi disebut kreativitas. Sebagai seseorang yang langsung berinteraksi dengan siswa dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menumbuhkan kebiasaan berpikir kreatif dalam diri mereka.

Selain pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, proses pembelajaran diharapkan menyenangkan dan menarik, serta memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungan. Semua guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Menghubungkan antara materi pembelajaran dengan fakta di kehidupan kemudian melibatkan siswa untuk mengimplementasikannya di kehidupan nyata disebut dengan pembelajaran kontekstual (Sanjaya, 2015).

Berdasarkan fakta di lapangan, kreativitas siswa masih perlu dimaksimalkan. Sejalan dengan temuan (Wulandari et al., 2019) menghasilkan model pembelajaran konvensional kurang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selanjutnya, hasil penelitian (Mashitoh et al., n.d.) menyatakan bahwa faktor kurangnya bahan ajar yang tepat dengan kondisi di kelas, siswa tidak biasa mengerjakan soal non-rutin, dan materi pelajaran yang sulit di pahami oleh siswa menyebabkan tingkat kreativitas belajar siswa menjadi rendah. Pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran dapat diketahui melalui observasi pra siklus dengan hasil 12 siswa yang memiliki kreativitas tinggi. (34,28% dari jumlah siswa). Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menyajikan sebuah masalah baik di dunia nyata untuk dikaji dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman. Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menghubungkan masalah yang ada dalam kehidupan nyata dengan teknologi (Warsono & Hariyanto, 2017). Pembelajaran berbasis proyek membuat siswa berkesempatan untuk menyelidiki, menerka, merancang, serta merefleksikan penyelesaian suatu masalah dengan alat (Saefudin, 2012). Berdasarkan uraian yang telah di sebutkan, dapat ditarik kesimpulan tentang fokus pembelajaran berbasis proyek seperti yang dijelaskan (Putri & Wardani, 2021) adalah antusiasme siswa dalam melakukan riset, analisis, dan presentasi menyajikan karya yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

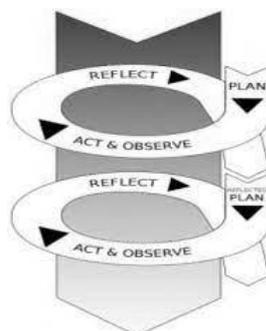
Observasi pra siklus kelas X mata pelajaran ekonomi materi manajemen terhadap 12 siswa (34,18% dari seluruh siswa) yang menunjukkan tingkat kreativitas tinggi dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa terhadap pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek adalah cara belajar yang memberi siswa masalah dunia nyata untuk dipelajari dengan pengetahuan dan pengalaman. Pembelajaran berbasis proyek dicirikan sebagai model pembelajaran yang menghubungkan isu-isu nyata dengan inovasi (Warsono & Hariyanto, 2017). Pembelajaran berbasis proyek menawarkan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, menduga, merencanakan, dan merenungkan suatu masalah dengan teknologi (Saefudin, 2012).

Menurut (Putri & Wardani, 2021), fokus pembelajaran berbasis proyek adalah antusias siswa

untuk melakukan penelitian, menganalisis, dan mempresentasikan karya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam model *Project Based Learning* ini dapat melatih siswa untuk mengerjakan sesuatu secara mandiri maupun dalam kelompok untuk membuat dan menghasilkan (Natty et al., 2019). Model pembelajaran ini lebih memunculkan keterampilan memecahkan masalah dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan suatu produk (R. T. Sari & Angreni, 2018). Kesimpulan ini dapat ditarik dari uraian yang telah diberikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) adalah nama dari penelitian ini (Zulfiani et al., 2016). Siswa kelas X SMA Negeri 1 Cerme, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik dijadikan sebagai subjek penelitian. Sebagai model PTK, spiral Kemmis dan MC Taggart digunakan. Masing-masing dari dua siklus proses penelitian memiliki tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. PTK Model Spiral Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart.

Pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran ekonomi pada materi manajemen dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran dengan langkah berikut: 1.) Pertanyaan terbuka mengawali pembelajaran. 2.) Proyek pembuatan infografis manajemen perusahaan telah direncanakan dan dilaksanakan. 3.) Selama proses pembuatan infografis, siswa membuat rencana tindakan. 4.) Mengontrol proses pembuatan infografis. 5.) Menilai infografis 6.) Mengevaluasi infografis, saat akhir pengalaman pembelajaran dilakukan refleksi pembuatan infografis.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah non tes. Analisis statistik deskriptif komparatif merupakan metode analisis data yang digunakan untuk membandingkan kreativitas belajar prasiklus, siklus I, dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X dilakukan dengan memberikan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Terdapat dua tahapan dalam penelitian ini: siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus terdiri dari tiga tahapan, yaitu: tahap penyusunan, tahap pelaksanaan yang digabungkan dengan pengamatan, dan tahap refleksi. Tahap perencanaan tindakan, yang dimulai dengan pembuatan perangkat pembelajaran, merupakan tahap 1. Penerapan perangkat pembelajaran yang dibuat ada pada tahap 2. Tahap ketiga adalah refleksi proses pembelajaran. Setelah pembelajaran dipraktikkan, tahap refleksi selesai. Untuk menentukan tingkat kreativitas siswa pada awal pembelajaran, Tabel 1 menyajikan data pra-siklus sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus

Skor Kreativitas	Kriteria	Pra Siklus	
		F	(%)
8-10	Tinggi	12	34,28
5-7	Sedang	8	22,85
2-4	Rendah	15	42,85
Jumlah		35	100

Pelaksanaan pembelajaran belum optimal, guru kurang efektif sebagai fasilitator, dan sebagian siswa tidak fokus mengerjakan proyek dan diskusi. Pembelajaran siklus 1 memiliki kelemahan. Selain itu, terdapat siswa yang tidak bekerjasama dengan kelompok saat mengumpulkan data melalui observasi, sehingga gagasan pembelajaran yang berpusat pada siswa tidak dapat diterapkan. Tabel 2 menampilkan hasil observasi siklus pertama sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

Skor Kreativitas	Kriteria	Siklus I	
		F	(%)
8-10	Tinggi	18	51,42
5-7	Sedang	10	28,57
2-4	Rendah	7	20
Jumlah		35	100

Guru jauh lebih siap ketika proses pembelajaran dilaksanakan sebagai hasil evaluasi kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Sebagai tindak lanjut dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2, guru mampu menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Pada siklus 2, guru memberikan pedoman kepada siswa untuk menjaga lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, guru memberikan tambahan pemahaman materi melalui pendekatan logika praktis atau topik terkait kehidupan sehari-hari. Karena menjadi bagian dari proses pembelajaran selama siklus 2, siswa dapat bekerja sama dengan kelompoknya. Hasil observasi siklus II ditunjukkan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Skor Kreativitas	Kriteria	Siklus II	
		F	(%)
8-10	Tinggi	28	80
5-7	Sedang	7	20
2-4	Rendah	0	0
Jumlah		35	100

Pembelajaran dengan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual membuat siswa memiliki dorongan dan perspektif imajinatif. Siswa didorong untuk membuat produk ketika model pembelajaran berbasis proyek digunakan bersama dengan pendekatan kontekstual. Hal ini dicapai dengan memberikan siswa kebebasan untuk menyelidiki berbagai strategi pembuatan produk inventif. Selain itu, terbukti bahwa sebanyak 80% siswa kelompok eksperimen berinisiatif untuk menciptakan produk yang meningkatkan kreativitas siswa. Model pembelajaran berbasis proyek terbukti meningkatkan kreativitas siswa pada kategori sedang berdasarkan penelitian (S. P. Sari et al., 2019). Selain itu, penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Yani & Taufik, 2023) menunjukkan bahwa dalam menyelesaikan sebuah proyek, penerapan pembelajaran berbasis proyek membuat siswa lebih kolaboratif, antusias, dan inovatif.

SIMPULAN

Kesimpulan bahwa kreativitas belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Cerme meningkat apabila diterapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual didukung hasil bahwa kreativitas belajar siswa meningkat secara signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional atau berbasis ceramah, pembelajaran berbasis proyek membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Karena siswa lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan pelaksanaan proyek. Siswa yang kurang terlibat dan percaya diri menjadi antusias akibat kemampuan mengungkapkan pemikirannya dalam diskusi kelompok kecil selama proses pelaksanaan, yang meliputi proses diskusi kelompok. Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa adalah pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual. Saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin meningkatkan kreativitas siswa: peneliti dapat menggunakan berbagai metode dan versi media pembelajaran pendukung yang lebih kreatif untuk mendorong siswa memunculkan ide-ide baru dalam berkarya.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Alzoubi, A., Qudah, M., Bursan, I., Bakhiet, S., & Abduljabbar, A. (2016). The Effect of Creative Thinking Education in Enhancing Creative Self-Efficacy and Cognitive Motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6, 117. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Handajani, S., Pratiwi, H., & Mardiyana, M. (2018). The 21 st century skills with model eliciting activities on linear program. *Journal of Physics: Conference Series*, 1008, 012059. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1008/1/012059>
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiarno, Y. L., & Wardono, W. (n.d.). Creative thinking ability based on self efficacy on an independent learning through google classroom support. *Journal of Primary Education*, 79–88.
- Mutammimah, N., Hidayat, M. T., & Ira, R. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding National Conference For Ummah*, 2(1), Article 1.
- Natty, R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3, 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Putri, R. H., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33195>
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis Learning And Inovation Skills Mahasiswa Pai Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Conciencia*, 19(2), Article 2. <https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4323>
- Saefudin, A. A. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v4i1.10>
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sari, N. E., Wirawan, Y. R., Krisyulimda, R., Maruti, E. S., & Sholeh, B. (2023). Penerapan Project Based Learning dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan. *Journal on Education*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1110>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), Article 1. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 119–131.
- Ulinnuha, R., Waluya, S. B., & Rochmad, R. (n.d.). Creative thinking ability with open-ended problems based on self-efficacy in Gnomio blended learning. *Unnes Journal of Research Mathematics Education*. Retrieved February 19, 2024, from <https://journal.unnes.ac.id/>
- Warsono, W., & Hariyanto, H. (2017). *Pembelajaran aktif: Teori dan asesmen* (5th ed.). Remaja Rosdakarya. <https://onesearch.id/Record/IOS4644.slims-59077>

- Widiastuti, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (n.d.). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning Pada Siswa Kelas V SDIT LHI.*
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>
- Yani, L. I., & Taufik, T. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur). *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v9i3.10436>
- Zulfiani, Z., Herlanti, Y., & Sofyan, A. (2016). Kajian Penerapan Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif Antara Perguruan Tinggi Dan Sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 15. <https://doi.org/10.21831/cp.v15i2.8054>